El precio del Diseño

CONTEXTO Y SUGERENCIAS

Marcelo Cifuentes Villagrán

ma.cifuentes@profesor.duoc.cl

@ma.villagran

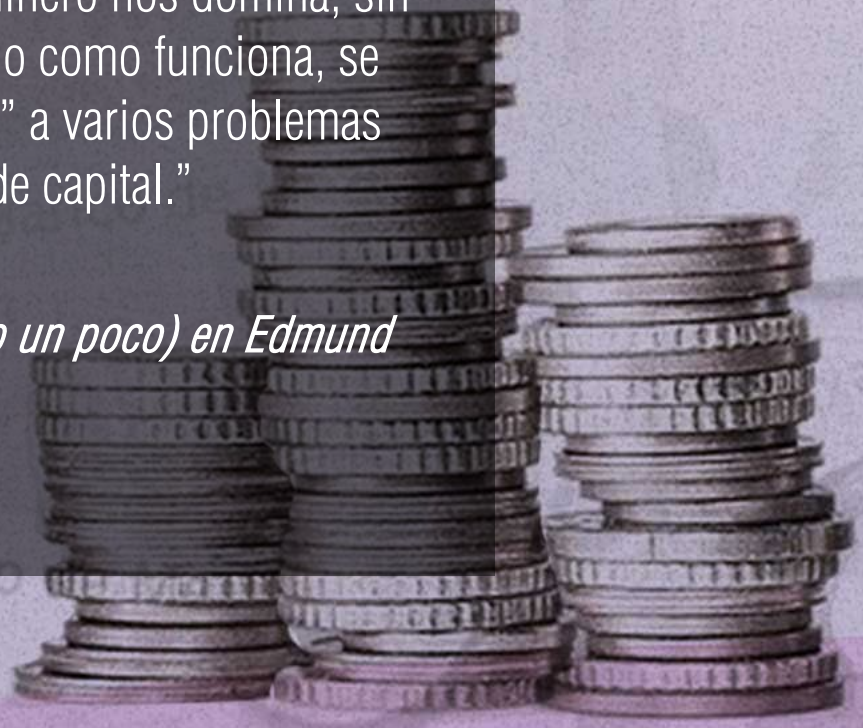
“60 años de Diseño formal y académico en Chile, y esto sigue siendo tema”
(O peor, no es tema)

"En lo económico, ocio sin ganar dinero, genera poco daño respecto a hacer negocio para perderlo"

(Ahora, lo sostengo)

“Si dominamos el dinero entendiéndolo como medio y no como fin, sufriremos bastante menos en este sistema de capital. En cambio, si el dinero nos domina, sin conocer en algo como funciona, se “abre la puerta” a varios problemas en el sistema de capital.”

Inspirado (solo un poco) en Edmund Burke



En qué respaldo lo que comentaré?

1. Decenas de errores.
2. Haber vivido quiebres y crisis a temprana edad.
3. Seguir estudiando.
4. Seguir aprendiendo.
5. Seguir escuchando a diversos profesionales y áreas respecto a sus percepciones financieras y económicas…(salir de caja de resonancia)
6. No escuchar mucho mas de macroeconomía, y entender incluso la más doméstica.
7. Amigarme con las matemáticas.

En qué respaldo lo que comentaré?

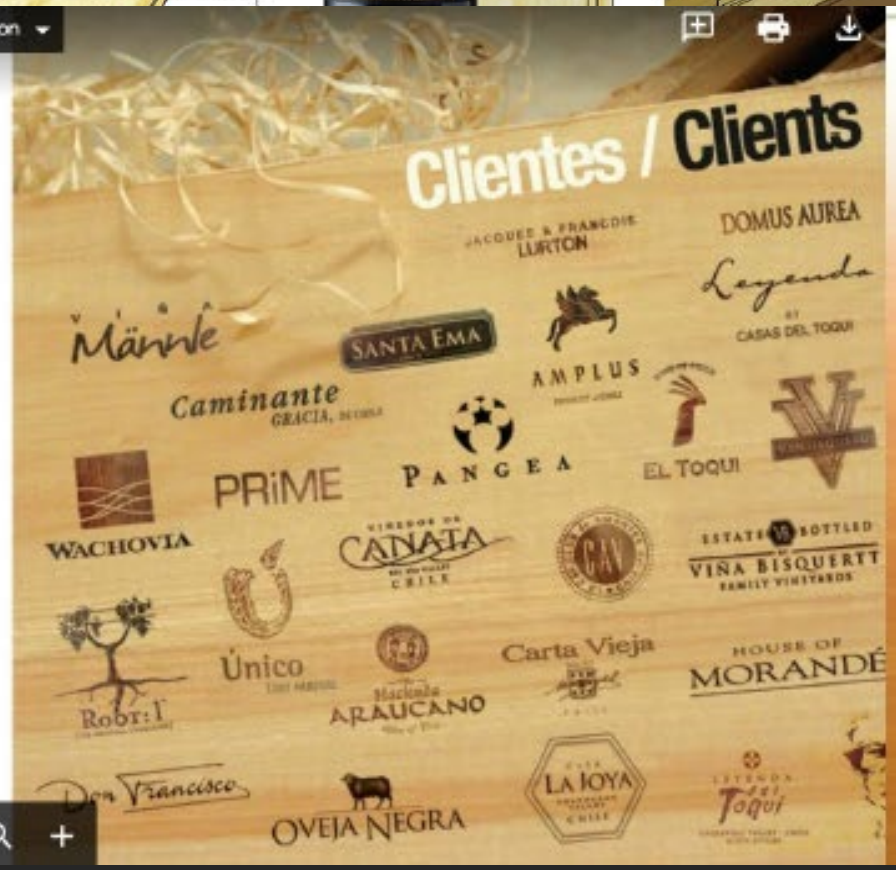
9. Diseñador Industrial hace 20 años / Diplomado en Emprendimiento e Innovación UTFSM / Diplomado en Formación Docente Duoc UC.
10. Docente Escuela de Diseño Duoc UC hace 10 años.
11. Colaborador en Vinculación con el Medio hace 3 años.
12. Modelista y Maqueteador / Constructora Petrohué S.A.
13. Jefe de Taller / Publiflex S.A. 2 años.
14. Co-Socio y Gerente / Nexa Ltda Envases de Exportación 6 años.
15. Consultor externo en mejoramiento de Producción / Viña Concha y Toro S.A 1 año.
16. Director y Co-desarrollador / Yepun astronomía / 3 años @yepun.astronomía Instagram

En qué respaldo lo que comentaré?

- Revisión de más de 300 proyectos profesionales y de titulo.
- Postulación y adjudicación de 4 fondos públicos concursables.
- Asociación (2 veces) con empresarios para desarrollo de proyectos en conjunto.
- Centenas de presupuestos.
- Decenas de cotizaciones en diversos proyectos de diseño.
- 8 proyectos importantes en diseño.
- Intuición.

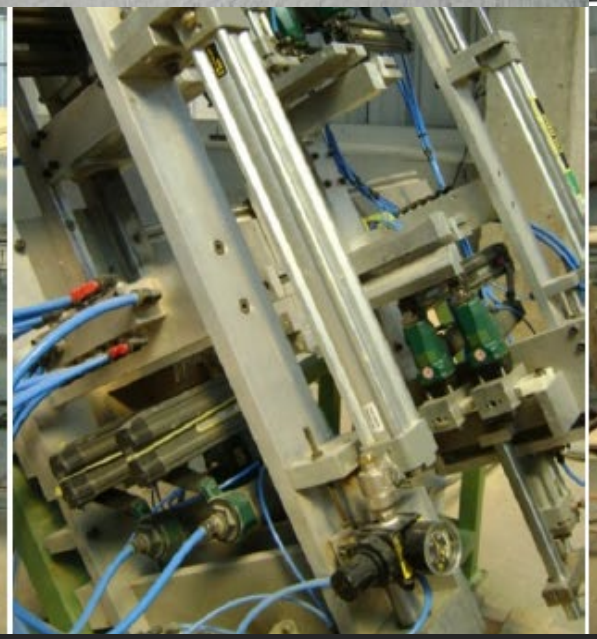
KIT REGALO CORPORATIVO

Caja Madera Domino 1 bot. Madera Pino, acuñado tapa ARAUCO - Casillero del Diablo CAB. SAUVIGNON 2009, 750 cc. con autohadesivo corporativo ARAUCO.



NEXA
LOS INDUSTRIALES 975 PARQ
WWW.NEXA.CL/ WWW.ENVASESDEMADERA.CL INFO@NEXA.CL

Clientes / Clie
LURTON
Märvle
SANTA EMA
AMPLUS
Caminante
PRiME
PANGEA
EL TOQUI
WACHOVIA
CANATA
Único
Carta Vieja
ARAUCANO
Robert
LA JOYA
OVEJA NEGRA

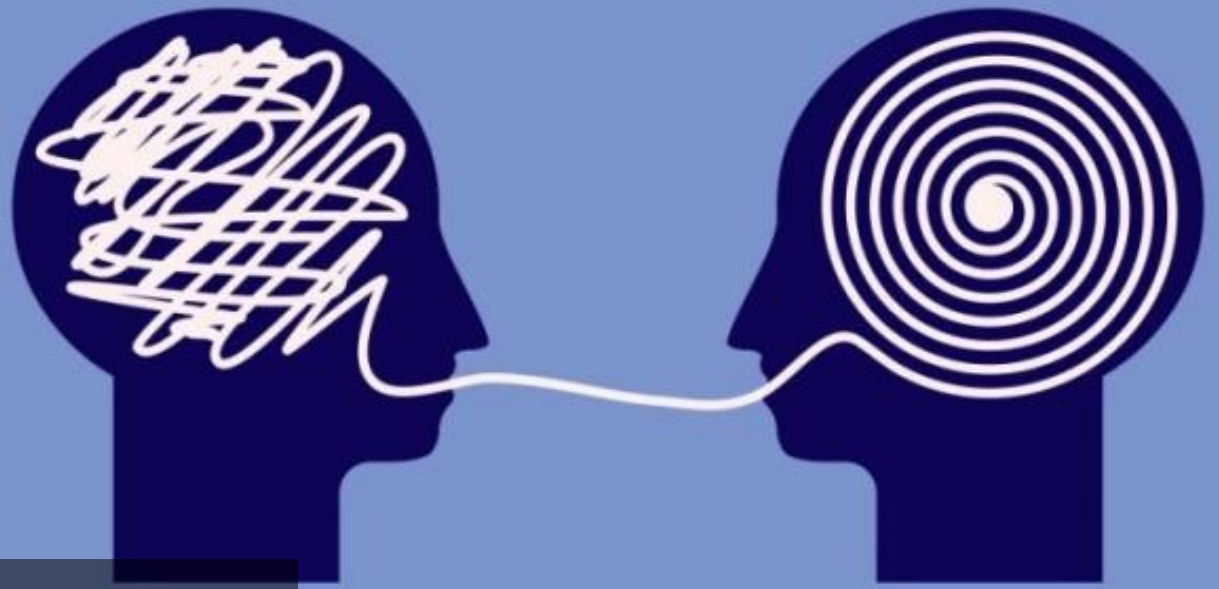


caja cava
CHILE
e medidas fitosanitarias n°15(NIMF 15)
CL-0843
HT

0

Vamos a lo que importa...

Lo que traspasaré, no es ley ni norma “escrita en piedra” solo son reflexiones desde la lógica y el contexto…



Tal vez aparezcan “cosas obvias”, pero no por eso aplicadas o evitadas…

El tema no es preocuparse, sino que ocuparse...

Anticiparse, educarse y proyectarse

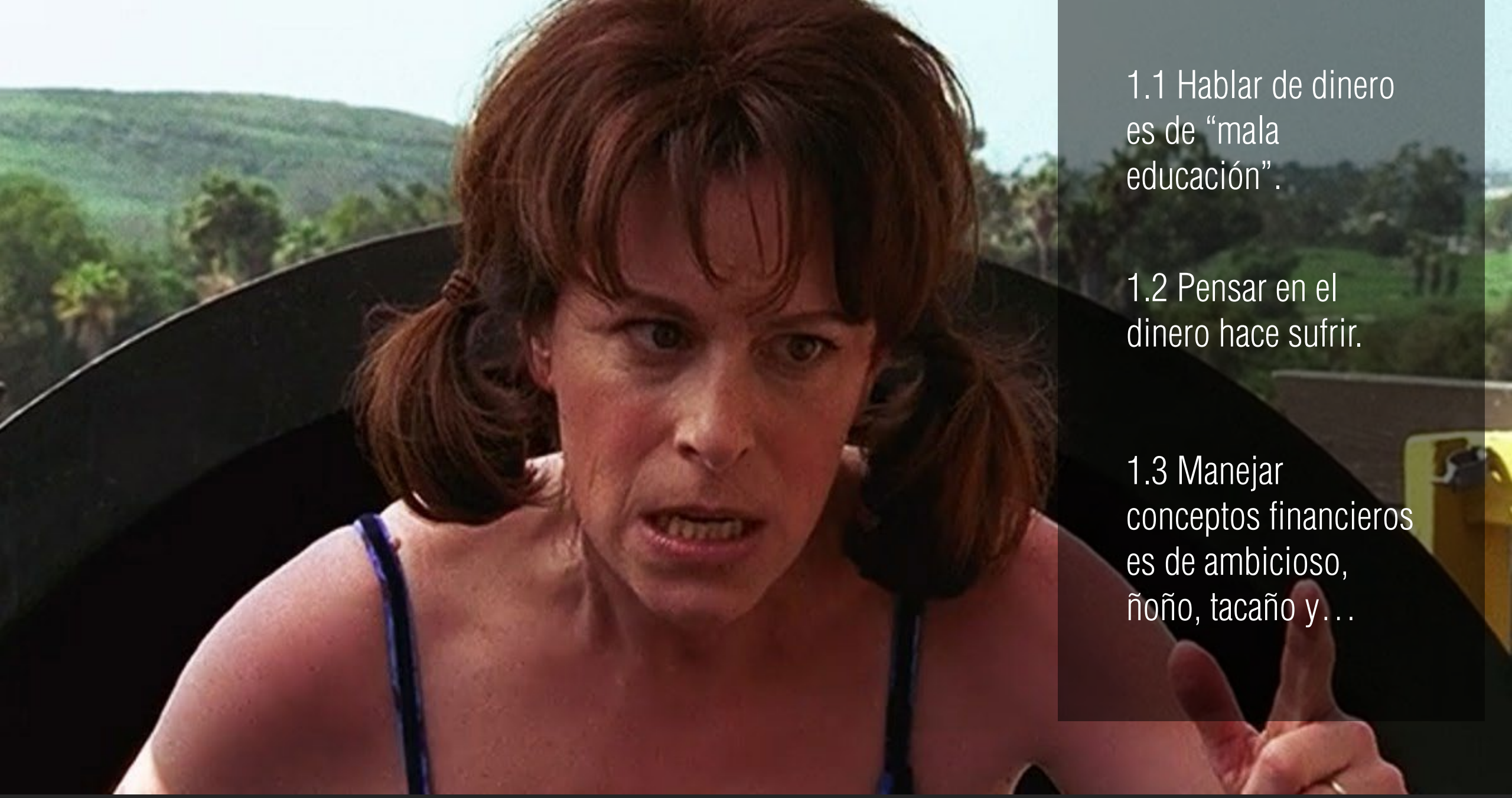
Somos usuarios de productos financieros pero:

Solo el 31% de la población promedio, se reconoce como estudiosa o conocedora de aspectos financieros básicos y algunos de sus cálculos, coincidiendo que los sectores de poder adquisitivo más alto tienen a un 72% de personas preparadas en este aspecto, versus un 19% solamente en los sectores mas pobres.

Fuente: Europa Press

1

9 percepciones que algunas veces son distorsionadas y que algunas veces nos moldean…



1.1 Hablar de dinero es de “mala educación”.

1.2 Pensar en el dinero hace sufrir.

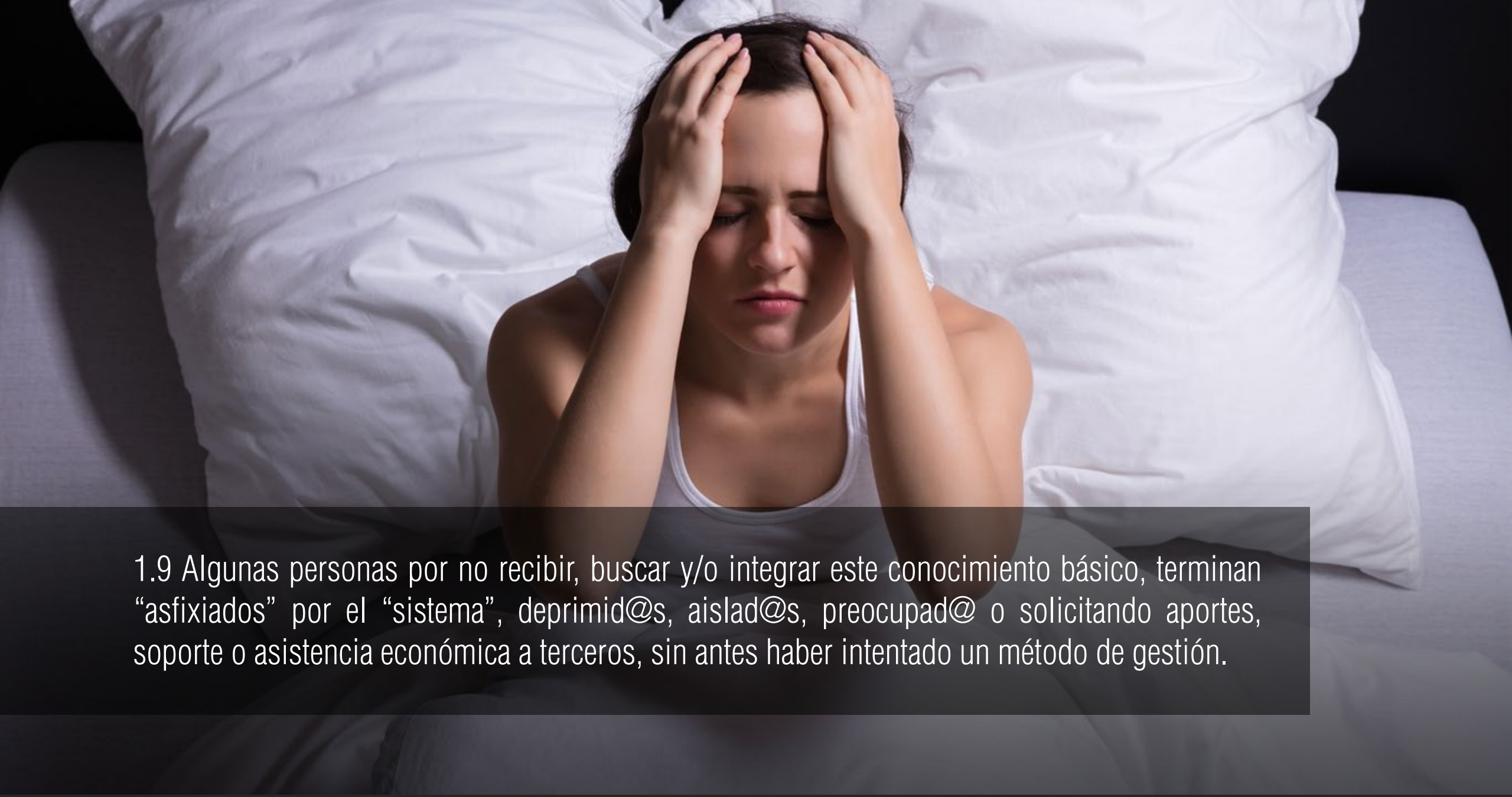
1.3 Manejar conceptos financieros es de ambicioso, ñoño, tacaño y…

1.4 Nos convertimos un día en adult@s con nuevas situaciones de vida, accediendo al sistema de capital y finanzas, sin haber aprendido suficiente del funcionamiento del dinero y nuestras expectativas (o piso) se sustento.

1.5 Saber presupuestar y “cobrar” es superlativo, transversal y necesario en toda disciplina. En el formato de mercado y economía en el que estamos, es casi obligatorio.

1.7 “Los números, las finanzas o los cálculos respectivos a lo financiero no me interesan ni me gustan”, es parecido a decir “beber agua no interesa ni me gusta”.

1.8 No incluir algunos números para tomar decisiones o peor… tomarlas en extremo de euforia o enajenación; muy felices, frustrad@s, cansad@s, idealizad@s o enojad@s.



1.9 Algunas personas por no recibir, buscar y/o integrar este conocimiento básico, terminan “asfixiados” por el “sistema”, deprimid@s, aislad@s, preocupad@ o solicitando aportes, soporte o asistencia económica a terceros, sin antes haber intentado un método de gestión.

2

30 pequeños vicios que creemos o asumimos como diseñadores (y tal vez como personas también)…

Duoc UC | Escuela de Diseño
Marcelo Cifuentes Villagrán

2.1 El cliente no necesariamente tiene la razón.

2.2 Trabajamos solo para un cliente.

2.3 Hay que esperar ordenes o instrucciones del cliente.

2.4 El Brief es solo lo que pide el cliente. *(o se le ocurre pedir)*

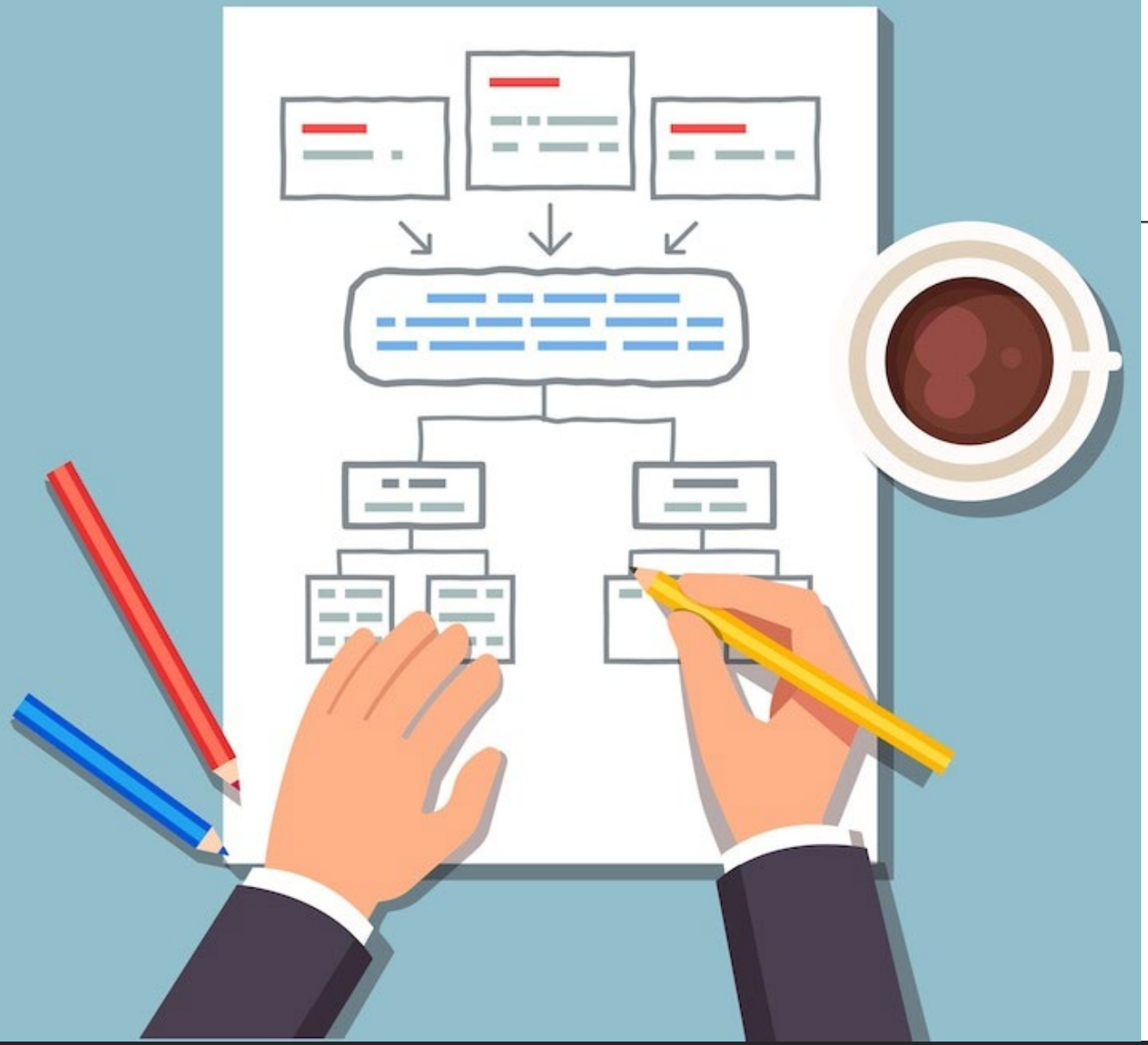
2.5 le gustará a mi cliente?

2.6 Cobrar según “me dijeron”

2.7 Cobrar según tarifarios

2.8 Cobrar al “ojo”

2.9 Cobrar solo por supuestos resultados estéticos o morfológicos (*el monito*), sin valorizar el proceso, los costos, y lo más importante, los impactos y beneficio que recibirá el cliente / usuario con la propuesta.



2.10 Confundir o mezclar mis costos personales, con los costos de mi trabajo.

2.11 No incluir en los costos de mis proyectos lo que me subvencionan o sostienen

2.12 Creer que Ingreso de dinero, sueldo o pago es “ganancia”

2.13 Asumir “pega” sin definir ni formalizar, roles tiempos y objetivos.

2.14 Asumir pega sin definir ni formalizar precio, formatos de entrega, cantidad de entregables, además de formas y fechas de pago.

2.15 Asumir y aceptar como ingreso “lo que diga o quiera el cliente” sin negociar.

2.16 Creer que nuestros únicos costos son “papel y tinta”

2.17 Esperar solo “encargos”

2.18 Bohemia en exceso para trabajar, subjetividad de resultados entregables, objetivos difusos, solo encargos, exceso de creatividad o solo maniobra de arte, peligroso!!!

2.19 “Entrar a estudiar” Diseño, porque “no hay matemáticas, ni mucho que “estudiar y leer”

2.20 Seguir recomendaciones, financieras, de precio o de proyecto obsoletas o de personas que NO HACEN PROCESOS O PROYECTOS DE DISEÑO

2.21 Entrenamiento solo en Adobe y Autodesk!!!

2.22Seguir creyendo que para diseñar hay que “acostarse muy tarde” y ser “muy creativo” (nada más).

2.23 Confundir riesgo con incertidumbre y humildad con ingenuidad.

2.24 No organizar nuestro día ni nuestra semana en función de “bloques de tiempo” mezclados o secuenciales, asumiendo trabajar cuando “estamos de ganas o inspirad@s”.

2.25 Revisar y definir las propuestas de diseño en función de “gustos y pareceres” y no en función de parámetros, objetivos y requerimientos MEDIBLES a lograr.

2.26 Cobrar finalmente por fabricar, construir, montar o armar, pero no por diseñar (porque no sé).

2.27 Pedir subvención o asistencia constantemente para cubrir los costos del diseño.

2.28 “Cobrar bien” o que “nos paguen bien” por propuestas que muchas veces carecen de valor, funcionalidad, innovación o real dificultad ofreciendo “más de lo mismo”.

2.29 Asumir cualquier ingreso, con el pretexto de que “estamos partiendo” y quedarnos estacionados ahí por años

3

Algunos conceptos básicos

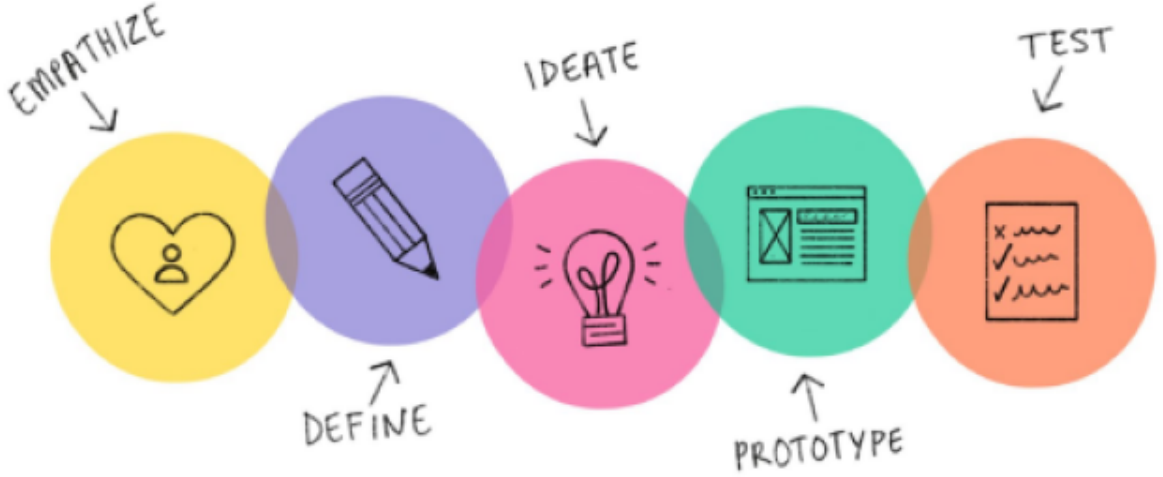
3.1 Confusión CONCEPTUAL BASE

El diseño es un proceso, no un resultado...

En diseño, independiente de la duración de un proyecto, se debe presupuestar por lo menos el 20% del tiempo en diagnostico, análisis y consultas que definan restricciones, parámetros y requerimientos.

Diseñar no se trata de "tener una idea o un monito" rápido, copiando o haciendo inmediatamente lo que nos piden.

"Agregar diseño" no es colocar decoraciones o elementos gráficos a las "cosas", es un proceso de desarrollo de productos o servicios.



El diseño se cobra y se paga...

Recordemos que nosotros calculamos el precio final de un proyecto o proceso de diseño, no por fabricar, armar, montar, distribuir o vender el producto, esto es a parte.

Evitemos "regalar el diseño" o hablar del diseño como un "añadido" por quedarnos con la producción.

El tiempo . . .

Recordemos siempre que el día tiene 24 horas y de estas horas no todas ayudan o aplican directamente para generarnos ingresos…

Por esto el recurso más crítico y consumido después de la experiencia y el conocimiento en un proyecto de diseño, es el tiempo.

El calculo de cantidad y luego de costo del tiempo es de los principales factores de frustración y luego de error en cobro en proyectos de diseño.

World Health Organization

Ideal humano básico para la distribución de las horas del día hábil promedio.

7 para **dormir** (mínimo)

8 para **trabajar** (máximo)

4 para **alimentación y cuidado personal**

3 para **ocio, esparcimiento y actividad social**

2 para **cultivar el espíritu, el físico o el intelecto.**

Por lo tanto deberíamos calcular nuestros ingresos, pensando en la ponderación de solo 5 días de la semana para trabajar (no 7), con 8 horas cada uno (no 24), lo que equivale a:

40 horas semanales / 160 horas mensuales / 1.920 horas anuales

3.2 Confusión

GASTO / COSTO

Gasto

Monto de dinero o medida en dinero que no esta planificada o proyectada, que debe asumirse para producir ingresos, pero que resta utilidad o la elimina y que en la mayoría de las ocasiones permite "sacar adelante" una situación, pero no presenta retorno ni devolución en dinero.

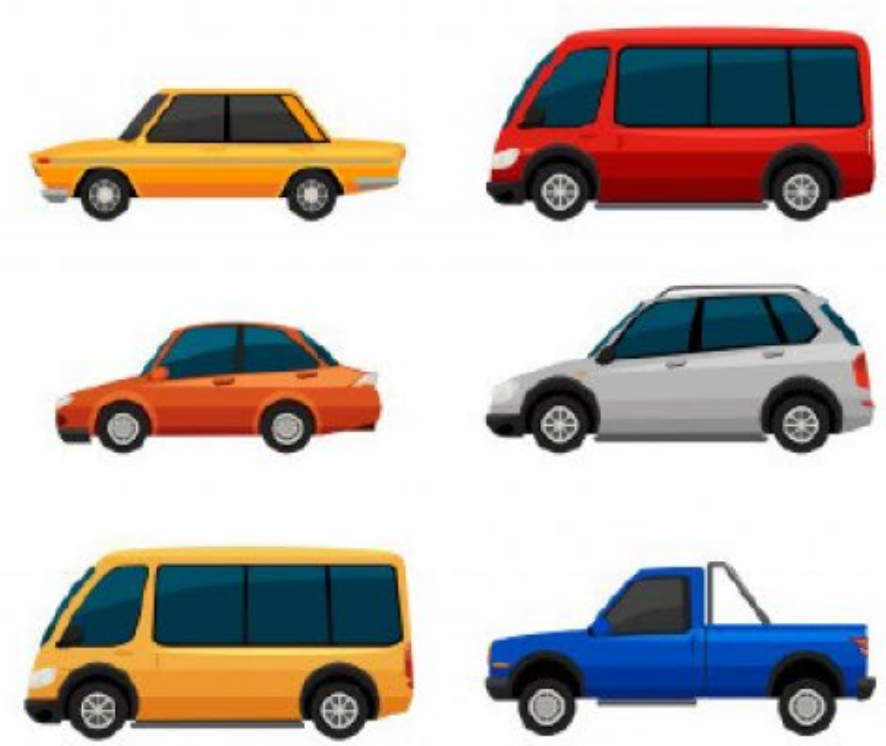
Puede producir ingresos o beneficios medidos en dinero pero casi siempre, menores al monto de dinero que se asumió en el gasto.

Por lo anterior, no se considera una inversión y muchas veces es de condición variable ya que se presenta como un "imprevisto" o "capricho".

Costo

Monto de dinero o la medida en dinero calculada y prevista que representa a un insumo, servicio o proceso que permite la realización de una acción o producto que en futuro próximo o medio, produce ingresos o beneficios medidos en dinero superiores al monto de dinero que se asumió en el costo.

Por lo anterior, se considera una inversión y muchas veces es de condición constante ya que no se presenta como un "imprevisto" o "capricho".



Costo Fijo

Los costos fijos son aquellos costos que la persona o empresa deben pagar día a día, semana a semana, mes a mes… independientemente de su nivel de vida u operación, es decir, produzca o no produzca debe pagarlos.

El problema para las personas y empresas, principalmente cuando por alguna razón sus ingresos o productividad disminuyen, es que en cualquier caso tendrán que seguir asumiendo los costos fijos.

Costo Variable

Como su nombre lo indica, el costo variable hace referencia a los costos de vida o producción que varían dependiendo del nivel de producción, necesidades o demandas.

Si no tenemos tales niveles de producción, necesidad o demanda, el costo variable desaparece.

3.3 Confusión

PRECIO / VALOR / INTERÉS

Precio

Monto de dinero o la medida en dinero final que un cliente o consumidor debe traspasara alguien para poder acceder a un producto (bien o servicio)

Es la suma de los costos, mas la utilidad y los impuestos.

Valor

El beneficio que logra recibir y percibir el usuario/cliente, respecto a la solución y satisfacción que le entrega el producto (bien o servicio).

Es la percepción de importancia y aprecio que cada persona en su condición de cliente o usuario tiene respecto a un producto (bien o servicio)

Interés

Se entiende como el costo adicional que tenemos que pagar por recibir un préstamo de dinero en crédito, es decir un monto de dinero que devolveremos en un tiempo determinado y no de inmediato.

De esto se entiende que mientras mas tiempo nos demoremos en agar ese préstamo en crédito, más intereses tendremos que pagar.

3.4 Confusión

INGRESO / GANANCIA / IMPUESTOS

Ingreso

Un ingreso es un incremento de los recursos económicos.

Es la llegada de dinero o de algo medido en dinero.

Egreso

Un egreso es una salida de los recursos económicos.

Es la retirada de dinero o de algo medido en dinero

Utilidad o Ganancia

Monto de dinero positivo, que queda disponible al terminar un periodo de tiempo (mes / año / década) después de que la empresa a cubierto todos sus costos e impuestos.

Impuestos

El más conocido es el impuesto al valor añadido (IVA).

Los **impuestos** son pagos que las personas naturales y jurídicas deben realizar al Estado para que este con esos recursos tenga ingresos para infraestructura, mantenimiento, obras públicas, soporte social, entre otros.

4

Un poquito de cálculo y lógica numérica.

Cálculo BÁSICO de costo hora de trabajo

Costos fijos
de todo un
mes

---

160 horas

=

Costo BASE
x hora de
trabajo

Cálculo BÁSICO de precio de Proyecto de Diseño

1. Definimos la cantidad de **tiempo en horas** del proyecto

2. Definimos el **nivel de impacto** del Proyecto de Diseño

3. Proporción **Costos Fijos** + 4. **Costos Variables** del proyecto + 5. **Margen de utilidad** esperado + 5. **Impuestos** = 6. **Precio Proyecto de Diseño**

Próxima sesión:

1. Cálculo / presupuesto de precio de diseño *(simulación)*
2. Formas de pago / cobro
3. Reflexiones de cierre

Un abrazo y gracias!